

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *FLASH* AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR MENYUSUN REKONSILIASI BANK

Ilimina Cahyasari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
ilminailmi16@yahoo.com

Joni Susilowibowo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
jonisusilowibowo@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menganalisis kelayakan dan respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-P menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Namun tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket terbuka dan angket tertutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi terdiri dari tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Kelayakan media Kartu *Flash* Akuntansi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : Media, Kartu *Flash* Akuntansi, Rekonsiliasi Bank

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Alat untuk mencapai tujuan tersebut adalah pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan siswa menuju pada perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar mampu hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Tujuan pendidikan tersebut dicapai melalui proses belajar mengajar (Sudjana & Rivai, 2013:1).

Proses belajar mengajar adalah suatu interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang telah diatur oleh guru (Sudjana & Rivai, 2013:1). Interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan suatu komunikasi yang dilakukan secara timbal balik antara siswa dan guru dalam memahami materi melalui diskusi, tanya jawab, demonstrasi, praktik serta metode lain untuk mengambil pemahaman dari materi (Musfiqon, 2012:17). Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajar atau bahan ajar, sumber pesan adalah guru, siswa atau penulis buku, penerima pesan adalah siswa dan salurannya adalah media (Sadiman, dkk., 2010:11-12). Komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai apa yang dibicarakan. Keberhasilan komunikasi dalam pembelajaran diukur dengan kesamaan pemahaman

siswa dan guru tentang materi pembelajaran (Musfiqon, 2012:17).

Komunikasi dalam pembelajaran tidak selalu mencapai keberhasilan. Permasalahan dalam pembelajaran semacam inilah yang terjadi di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru akuntansi yang mengajar di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya, salah satu materi yang dirasa sulit oleh para siswa adalah materi menyusun rekonsiliasi bank. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru, siswa masih sulit untuk memahami penjelasan guru sehingga guru harus menjelaskan beberapa kali. Kesulitan siswa memahami materi diketahui ketika dilakukan tanya jawab antara guru dan siswa, ternyata apa yang dipahami siswa berbeda dengan maksud materi yang dijelaskan oleh guru.

Kemudahan pemahaman dapat dicapai dengan membuat media yang sesuai dengan materi rekonsiliasi bank, yang menyajikan poin-poin kunci yang mudah dipahami dan diingat siswa serta menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media memiliki peran penting untuk mempermudah siswa dalam memahami materi karena proses belajar mengajar dengan menggunakan media hasilnya lebih optimal. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi, selain itu juga dapat

membangkitkan motivasi dan minat siswa (Arsyad, 2013:20). Siswa lebih mudah memahami materi dengan pemilihan media yang tepat (Musfiqon, 2012:25).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media visual. Levie & Levie (dalam Arsyad, 2013:12) menyatakan bahwa stimulus visual dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Media visual yang dapat digunakan adalah media kartu. Kartu yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran adalah *flash card*. *Flash cards* atau kartu kilas adalah suatu kartu bolak-balik yang efektif digunakan untuk mengingat dan kaji ulang dalam proses belajar (Windura, 2010:138). *Flash card* dapat mengandung kosa kata, tanggal bersejarah, rumus, atau materi lain yang dipelajari dengan format pertanyaan dan jawaban (Komachali & Khodareza, 2012:137). Pembelajaran dengan *flash card* menjadi mudah dipahami dan diingat karena dalam satu kartu memuat satu pokok informasi (Windura, 2010:139).

Flash card dipilih sebagai alternatif media pada materi menyusun rekonsiliasi bank, karena *flash card* identik dengan alat bantu belajar yang bercirikan belajar pengulangan dan mengingat. Poin penting materi menyusun rekonsiliasi bank yang disajikan dalam *flash card* mempermudah siswa dalam memahami materi. Sistem belajar pengulangan mempermudah siswa mengingat cara menyajikan masing-masing penyebab perbedaan saldo kas dalam laporan rekonsiliasi bank. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena *flash card* berbeda dengan media yang biasanya dipakai di dalam kelas. Selain itu, *flash card* didesain untuk dapat digunakan secara perorangan sehingga siswa melakukan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, tidak terbatas pada melihat dan mendengarkan penjelasan guru.

Penelitian mengenai media kartu telah dilakukan oleh beberapa pihak dalam berbagai jenis penelitian. Sofifah (2013), melakukan penelitian pengembangan media kartu dengan judul Pengembangan Media Kartu Hidrologi untuk Mata Pelajaran Geografi pada Pokok Bahasan Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan di Muka Bumi di Kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan layak dari segi penyajian media, penggunaan bahasa, segi pembuatan silabus dan RPP, serta penyajian materi. Siswa juga menunjukkan respon baik terhadap media kartu hidrologi. Lebih khusus lagi, Lestari & Wahyuni (2013) menggunakan *flashcard* dalam penelitian eksperimen yang berjudul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Flash Card* menunjukkan rata-rata motivasi dan aktivitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan diatas menunjukkan media kartu yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, dan mendapat respon yang baik dari siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, teori yang mendukung dan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *Flash* Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Rekonsiliasi Bank”.

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank?; (2) bagaimana kelayakan media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank? dan; (3) bagaimana respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank?.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah: (1) untuk mendeskripsikan pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank; (2) untuk menganalisis kelayakan media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank? dan (3) untuk menganalisis respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank berupa Kartu *Flash* Akuntansi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-P (*four D Models*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yakni tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*Develop*).

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah dua orang ahli materi selaku orang yang berkompeten di bidang akuntansi, seorang ahli media selaku orang yang berkompeten di bidang grafis dan siswa kelas XI

akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya yang berjumlah 20 orang.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah media berupa angket telaah oleh ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket, yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli media. Angket tertutup terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa.

Data yang diperoleh dari telaah melalui angket telaah ahli materi dan ahli media dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif. Hasil telaah digunakan sebagai dasar perbaikan media yang dikembangkan sesuai dengan masukan dari para ahli. Penilaian dari validator menggunakan skala Likert sedangkan Angket respon siswa disusun berdasarkan Skala Guttman yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Hasil validasi dan respon siswa dihitung dengan rumus prosentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase (100\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Prosentase yang diperoleh melalui perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang diadaptasi dari Riduwan, (2012:15). Media Kartu *Flash* Akuntansi dikatakan layak jika memperoleh prosentase > 61 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Kartu *Flash* Akuntansi

Pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya dilakukan sesuai tahapan model pengembangan 4-P (*four D Models*). Hasil pengembangan Kartu *Flash* Akuntansi adalah meliputi beberapa tahap. Tahap pertama dari penelitian adalah tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian terdiri dari beberapa analisis. Yakni : (1) analisis ujung depan. Data yang diperoleh dari analisis ujung depan diantaranya adalah Kurikulum yang diterapkan di kelas XI pada tahun ajaran 2013/2014 adalah kurikulum KTSP. Namun, untuk tahun ajaran berikutnya di kelas XI akan menerapkan kurikulum 2013. Materi yang dirasa sulit oleh siswa kelas XI Akuntansi adalah materi rekonsiliasi bank. Siswa kesulitan dalam memahami istilah-istilah berkaitan dengan penyebab perbedaan kas dan penyajiannya dalam laporan rekonsiliasi bank. Pemahaman yang diperoleh siswa

berbeda dengan penjelasan guru. Penggunaan media pembelajaran yang mempermudah pemahaman siswa dan menarik diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran; (2) analisis siswa. Karakteristik siswa kelas XI yang menjadi subyek uji coba diantaranya adalah Siswa kelas XI Akuntansi berusia antara 16-18 tahun. Kemampuan akademik siswa berbeda-beda dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian akuntansi siswa. Terdapat siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Siswa aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa telah memperoleh materi menyusun rekonsiliasi bank. Pemahaman siswa mengenai materi rekonsiliasi bank masih rendah; (3) analisis tugas. Tugas yang diberikan guru dalam kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank adalah berupa soal-soal praktek yang telah ada di dalam modul. Selain itu, guru juga memberikan tugas berupa soal praktek yang diambil dari buku sumber lainnya; (4) analisis konsep. Kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank dalam standar kompetensi Administrasi Kas dan Bank pada kurikulum KTSP terdiri atas beberapa materi pokok, yakni bentuk-bentuk rekonsiliasi bank, analisis selisih kas bank dan penyesuaian saldo kas bank. Materi dalam media Kartu *Flash* Akuntansi disusun berdasarkan kurikulum 2013 karena untuk tahun ajaran berikutnya akan diterapkan kurikulum 2013 sehingga hasil penelitian. Materi yang dirasa sulit oleh siswa dalam kurikulum KTSP disajikan dalam media berdasarkan urutan yang sesuai dengan kurikulum 2013. Materi-materi dalam kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank pada kurikulum KTSP terpecah menjadi dua kompetensi dasar pada kurikulum 2013 terdiri dari dua materi pokok. Materi pokok pertama yakni materi perbedaan saldo kas dan saldo bank yang terdiri dari faktor waktu dan faktor kekeliruan. Faktor waktu terdiri dari transaksi yang telah dicatat oleh bank sedangkan perusahaan belum mencatat dan transaksi yang telah dicatat perusahaan, namun belum dicatat oleh bank. Sedangkan faktor kekeliruan terdiri dari kekeliruan yang telah dilakukan oleh bank dan kekeliruan yang dilakukan oleh perusahaan. Materi pokok kedua yakni materi rekonsiliasi bank. Sub materi yang terdapat dalam materi rekonsiliasi bank adalah pengertian rekonsiliasi bank, pengertian rekening koran, hubungan antara rekening koran dan rekonsiliasi bank, proses penyusunan rekonsiliasi bank, dan metode rekonsiliasi bank; (5) Perumusan Tujuan Pembelajaran. Tujuan yang dirumuskan meliputi dua materi pokok, yakni materi penyebab perbedaan saldo kas dan saldo bank dan materi rekonsiliasi bank.

Tahap kedua adalah tahap perancangan. Tahap ini akan menghasilkan produk awal media Kartu *Flash* Akuntansi sebelum dilakukan validasi. Langkah yang

dilakukan dalam perancangan media Kartu *Flash* Akuntansi terdiri dari penyusunan materi dan soal, pemilihan format media dan desain awal media. Langkah pertama yang dilakukan dalam tahap ini adalah penyusunan materi dan soal. Materi yang disusun dalam Kartu *Flash* Akuntansi terdiri dari 2 (dua) materi pokok, yakni materi perbedaan saldo kas dan saldo bank dan materi rekonsiliasi bank. Media Kartu *Flash* Akuntansi juga dilengkapi dengan 1 (satu) soal latihan. Soal latihan ini digunakan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi penyebab perbedaan saldo kas dan rekonsiliasi bank. Soal berupa mencocokkan transaksi sesuai dengan istilahnya dan tugas praktik untuk menyusun laporan rekonsiliasi bank.

Langkah kedua dalam tahap ini adalah penyusunan format media. Tampilan kartu berupa istilah pada bagian depan kartu dan pengertiannya pada bagian belakang kartu. Beberapa kartu berisi soal transaksi di bagian depan kartu dan penyajiannya dalam laporan rekonsiliasi bank pada bagian belakang. Kartu *Flash* Akuntansi terdiri dari 5 seri kartu, yakni Seri Penyebab Perbedaan Kas, Seri Kilas Rekonsiliasi Bank, Seri Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank (I), Seri Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank (II), Seri *Flash Challenge*.

Langkah ketiga dalam tahap ini adalah desain awal media. Satu paket kartu terdiri dari beberapa seri kartu beserta bahan penyerta dan kemasan. Berikut adalah desain awal dari masing-masing bagian dalam satu paket Kartu *Flash* Akuntansi. (a) Desain Awal Buku Petunjuk Penggunaan Media Kartu *Flash* Akuntansi. Kartu *Flash* Akuntansi dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan. Ukuran buku petunjuk penggunaan adalah 8 x 11 cm. Cover buku petunjuk penggunaan dicetak pada kertas tipe *glossy photo paper* 230 gsm dan isi buku petunjuk penggunaan dicetak pada kertas 80 gsm. Pada awalnya buku petunjuk penggunaan hanya disusun untuk guru. Isi dari Buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengenalan Kartu *Flash* Akuntansi, Langkah penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi, dan kunci jawaban dari kartu seri *flash challenge*. (b) Desain Awal Kartu *Flash* Akuntansi. Media Kartu *Flash* Akuntansi yang dikembangkan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8 x 11 cm. Kartu *Flash* Akuntansi dicetak pada kertas *ad paper* 260 gsm. Kartu seri pertama diberi warna biru, seri kedua berwarna merah, seri ketiga berwarna hijau, seri keempat berwarna ungu dan seri kelima berwarna kuning. Setiap seri kartu diberi gambar yang sama, yakni diberi gambar ornamen bunga. (c) Desain Awal Pembatas Kartu *Flash* Akuntansi. Pembatas kartu berfungsi untuk memisahkan satu seri kartu dengan seri kartu lainnya. Pembatas kartu dicetak pada kertas *ad paper* 260 gsm. Ukuran pembatas kartu adalah 16,75 cm

x 11,5 cm. Pembatas akan dilipat menjadi 2 sehingga pembatas akan mengapit setiap seri Kartu *Flash* Akuntansi. Warna dan gambar dari pembatas kartu disamakan dengan setiap seri Kartu *Flash* Akuntansi. (d) Desain Awal Kemasan Kartu *Flash* Akuntansi. Kemasan Kartu *Flash* Akuntansi terbuat dari kertas jenis *ad paper* 260 gsm. Warna dan gambar dari kemasan dibuat sama seperti kartu seri pertama, yakni seri penyebab perbedaan saldo kas.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan terdiri dari tahapan telaah media, validasi media dan uji coba terbatas. Ahli materi terdiri dari 2 ahli yang berkompeten di bidang akuntansi. Ahli materi I yakni Rochmawati, S.Pd, M.Ak yang merupakan dosen Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Ahli materi II yaitu Dra. Sri Minarni yang merupakan guru akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Beberapa komentar dan masukan dari ahli materi terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi antara lain: (1) Komentar dan/atau masukan terhadap buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi, yakni terdapat kesalahan penomoran pada halaman 10-11. (2) Komentar dan/atau masukan terhadap Kartu *Flash* Akuntansi Seri Menyusun Laporan rekonsiliasi Bank (I), (II): Perlu ditambahkan warna yang berbeda untuk kartu yang berisi transaksi yang sudah dicatat oleh bank atau perusahaan sebagai penambahan, pengurangan, maupun kesalahan. (3) Pembatas Kartu *Flash* Akuntansi Seri Penyebab Perbedaan Saldo Kas: Konsistensi istilah harus diperhatikan. Istilah yang tertulis pada pembatas Seri Penyebab Perbedaan Kas, seharusnya sama dengan istilah pada bagian atas kartu, yakni Penyebab Perbedaan Saldo Kas. (4) Seluruh bagian Kartu *Flash* Akuntansi: Perintah-perintah (petunjuk belajar) untuk siswa masih kurang jelas.

Ahli media terdiri dari 1 orang ahli yang berkompeten di bidang grafis. Ahli media yakni Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Data diperoleh dengan cara pengisian angket telaah berupa angket terbuka. Beberapa komentar dan masukan dari ahli media terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi antara lain: (1) Komentar dan/atau masukan terhadap buku Petunjuk Penggunaan: pemberian keterangan sasaran dan materi, Tidak perlu dicantumkan nama mahasiswa pengembang dan nama dosen pembimbing pada cover buku petunjuk penggunaan, Logo Universitas Negeri Surabaya sebaiknya hanya diletakkan pada salah satu sisi cover, Pada halaman 10 terjadi pelompatan nomor urut. (2) Komentar dan/atau masukan terhadap kemasan Kartu *Flash* Akuntansi: Kemasan Kartu *Flash* Akuntansi sebaiknya juga dicantumkan keterangan sasaran dan nama mata

pelajaran, dan kemasan Kartu *Flash* Akuntansi bahannya terlalu tipis, sehingga akan mudah rusak pada saat pemakaian. (3) Komentar dan/atau masukan terhadap pembatas Kartu *Flash* Akuntansi: Pembatas Kartu *Flash* Akuntansi sebaiknya diberi nomor urut sesuai dengan urutan penggunaan agar mudah digunakan. Gambar sebaiknya disesuaikan dengan konten. Pembatas Kartu *Flash* Akuntansi sebaiknya diberi kantong untuk meletakkan kartu, agar kartu tidak tercecer. (4) Komentar dan/atau masukan terhadap kartu *Flash* Akuntansi: Gambar dari Kartu *Flash* Akuntansi secara keseluruhan sebaiknya disesuaikan dengan konten, Kartu *Flash* Akuntansi sebaiknya diberi pelapis/dilaminating.

Setelah mendapat masukan dari ahli materi dan ahli media, media Kartu *Flash* Akuntansi direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli. Revisi pertama dilakukan pada buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi. Perbaikan yang dilakukan pada *cover* buku petunjuk penggunaan diantaranya penghapusan nama mahasiswa pengembang, nama dosen pembimbing dan penghapusan logo Universitas Negeri Surabaya pada salah satu sisi *cover*. Logo Universitas Negeri Surabaya hanya diletakkan pada bagian belakang *cover*. Selain itu pada *cover* juga ditambahkan nama sasaran, yakni siswa kelas XI Akuntansi SMK dan mata pelajaran, dalam hal ini dicantumkan nama kompetensi dasar yakni menyusun rekonsiliasi bank. Warna dan gambar buku petunjuk penggunaan juga mengalami perbaikan karena gambar menyesuaikan konten materi dan warna berubah mengikuti perubahan gambar. Perbaikan juga dilakukan pada isi buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi. Perbaikan dilakukan dengan pembedaan pada penomoran langkah pembelajaran yang terdapat pada hal 10-11. Sebelum dilakukan revisi, buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi hanya dibuat dan ditujukan untuk guru. Setelah revisi, untuk menambah kejelasan petunjuk belajar untuk siswa, ditambahkan buku petunjuk penggunaan untuk siswa. Isi dari buku petunjuk untuk siswa sama dengan buku petunjuk penggunaan untuk guru. Perbedaannya adalah pada buku petunjuk penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi tidak terdapat kunci jawaban dari kartu seri *Flash Challenge*. Kunci jawaban untuk siswa diletakkan secara terpisah dengan buku petunjuk penggunaan.

Kedua, revisi dilakukan pada Kartu *Flash* Akuntansi. Gambar kartu dirubah yang semula berupa bunga menjadi gambar-gambar yang berhubungan dengan akuntansi agar tampilan kartu sesuai dengan konten materi yang dimuat pada media. Kartu *Flash* Akuntansi seri menyusun laporan rekonsiliasi bank (I) dan seri menyusun laporan rekonsiliasi bank (II) diberi tanda berupa warna yang berbeda pada bagian bawah kartu untuk mempermudah mengingat poin penting

materi dan membedakannya. Transaksi yang dicatat oleh perusahaan/bank sebagai penambahan diberi tanda warna kuning, Transaksi yang dicatat oleh perusahaan/bank sebagai pengurangan diberi warna biru dan Transaksi yang merupakan kesalahan oleh perusahaan/bank diberi warna ungu. Setelah semua tampilan Kartu *Flash* Akuntansi direvisi, kartu ditambah dengan pelapis (dilaminating).

Ketiga, perbaikan yang dilakukan pada pembatas Kartu *Flash* Akuntansi diantaranya adalah pembenaran istilah pada pembatas Kartu *Flash* Akuntansi, pemberian nomor urut sesuai dengan urutan penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi, penambahan kantong pada bagian dalam pembatas, dan perubahan gambar. Pembatas kartu seri penyebab perbedaan saldo kas bertuliskan istilah yang pada awalnya tertulis Seri Penyebab Perbedaan Kas, dirubah menjadi Seri Penyebab Perbedaan Saldo Kas. Nomor urut penggunaan kartu pada pojok kiri atas pembatas ditambahkan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan Kartu *Flash* Akuntansi. Kartu seri penyebab perbedaan kas diberi nomor 1, nomor 2 yakni kartu seri kilas rekonsiliasi bank, nomor 3 yakni kartu seri menyusun laporan rekonsiliasi bank (I), nomor 4 yakni kartu seri menyusun laporan rekonsiliasi bank (II). Kartu seri *flash challenge* tidak diberi nomor urut karena kartu seri ini digunakan 2 kali, yakni setelah kartu nomor 1 selesai dibahas dan setelah semua kartu selesai dibahas. Pembatas kartu juga mengalami perubahan dalam hal tampilan. Gambar pada pembatas dibuat sama dengan gambar pada Kartu *Flash* Akuntansi. Setelah dilakukan revisi, bagian dalam pembatas kartu ditambahkan kantong untuk meletakkan kartu-kartu agar kartu tidak tercecer.

Keempat, dilakukan perubahan terhadap tampilan kemasan Kartu *Flash* Akuntansi dengan menambahkan keterangan sasaran (siswa kelas XI Akuntansi SMK) dan keterangan mata pelajaran, dalam hal ini diberi keterangan kompetensi dasar. Bahan kemasan Kartu *Flash* Akuntansi pada awalnya dibuat dengan kertas jenis *ad paper* 260 gsm. Setelah dilakukan revisi kertas ditambah dengan laminasi *dof* untuk menambah ketebalan kertas, dan juga agar kemasan lebih tahan lama.

Kelayakan Media Kartu *Flash* Akuntansi

Media yang telah direvisi kemudian divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Kelayakan media divalidasi berdasarkan 3 komponen, yakni komponen kelayakan kualitas pembelajaran, kualitas materi dan kualitas tampilan. Data validasi dari ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data validasi dari ahli materi dan ahli media

No	Komponen Kelayakan	%	Kriteria
1	Kualitas Pembelajaran	88,75 %	Sangat Layak
2	Kualitas Materi	80 %	Layak
3	Kualitas Tampilan	96 %	Sangat Layak
4	Implementasi	100 %	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		91,19 %	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah (2014)

Presentase kelayakan media dari segi kualitas pembelajaran adalah sebesar 88,75% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Presentase kelayakan media dari segi kualitas materi adalah sebesar 80% termasuk dalam kategori "Layak". Presentase kelayakan media dari segi kualitas tampilan adalah sebesar 96% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Presentase kelayakan media dari segi implementasi adalah sebesar 100% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Rata-rata presentase kelayakan dari kualitas pembelajaran, kualitas materi, kualitas tampilan dan implementasi adalah sebesar 91,19 %. Artinya, kelayakan media Kartu *Flash* Akuntansi yang meliputi kualitas pembelajaran, kualitas materi kualitas tampilan dan implementasi termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Respon Siswa Terhadap Media Kartu *Flash* Akuntansi

Prosedur uji coba yaitu membagikan media kepada siswa, menjelaskan tujuan pengembangan, memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca buku petunjuk, menjelaskan materi yang ada dalam media Kartu *Flash* Akuntansi, mengerjakan soal, dan meminta siswa mengisi angket respon siswa. Aspek yang dinilai oleh siswa meliputi aspek motivasi, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan (Dewi, 2012).

Tabel 2. Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media Kartu *Flash* Akuntansi

No	Aspek yang Dinilai	%	Kriteria
1	Aspek Motivasi	100%	Sangat Baik
2	Aspek Kemenarikan	92,5%	Sangat Baik
3	Aspek Kemudahan	85%	Sangat Baik
4	Aspek Kemanfaatan	100 %	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		94,375%	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah (2014)

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 2, presentase respon siswa terhadap media ditinjau dari aspek motivasi adalah sebesar 100%, artinya, respon siswa ditinjau dari motivasi siswa dalam menggunakan media Kartu *Flash* Akuntansi termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Presentase respon siswa dari aspek kemenarikan adalah sebesar 92,5%, artinya respon siswa terhadap kemenarikan media Kartu *Flash* Akuntansi termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Presentase respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi dari aspek kemudahan adalah sebesar 85%, artinya respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi baik dari segi kemudahan memahami materi, maupun kemudahan dalam penggunaan media termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Presentase respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi ditinjau dari aspek kemanfaatan adalah sebesar 100%, artinya respon siswa terhadap kemanfaatan media Kartu *Flash* Akuntansi termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Rata-rata presentase respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi adalah sebesar 94,375%, artinya respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Pembahasan

Pengembangan Media Kartu *Flash* Akuntansi

Kartu *Flash* Akuntansi merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari kartu jenis *flash cards*, yang berisi materi menyusun rekonsiliasi bank. Pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi mengacu pada model pengembangan 4P (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel and Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Berdasarkan Thiagarajan dalam Trianto (2009:189) tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis ujung depan. Analisis ujung depan yang dilakukan menemukan permasalahan yang terjadi di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Siswa sulit memahami penjelasan guru dalam materi menyusun rekonsiliasi bank. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan pemahaman siswa dengan penjelasan guru. Menurut Musfion (2012:25), media pembelajaran memiliki peran penting agar kesamaan pemahaman lebih cepat terwujud karena siswa lebih mudah memahami materi dengan pemilihan media yang tepat (Musfion, 2012:25). Alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang diatasi siswa adalah penggunaan media.

Setelah menentukan media sebagai alternatif solusi untuk permasalahan yang terjadi, langkah selanjutnya adalah menganalisis keadaan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kondisi siswa agar mudah digunakan oleh siswa.

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang dilakukan dari pengajar/guru pada materi menyusun rekonsiliasi bank pada saat terjadinya proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dimaksudkan agar media yang dikembangkan tidak jauh berbeda dengan penugasan yang biasa diterapkan guru sehingga tidak menjadi hal yang asing bagi siswa.

Selanjutnya, dilakukan penyusunan konsep materi yang akan disajikan dalam media yang dikembangkan. Penyusunan materi dilakukan dengan mempertimbangkan 2 kurikulum, yakni kurikulum yang sedang dilaksanakan, dan kurikulum yang akan diterapkan. Kompetensi menyusun rekonsiliasi bank pada kurikulum KTSP terbagi menjadi 2 kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Sehingga terdapat dua materi pokok yang disajikan dalam media yang dikembangkan. Setelah menyusun konsep materi, ditetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui proses pembelajaran.

Setelah mempertimbangkan data yang diperoleh melalui tahap pendefinisian yang meliputi permasalahan yang terjadi, kurikulum, kondisi siswa, tugas yang biasa diterapkan oleh guru dan materi yang disajikan dalam media, maka *flashcard* dipilih sebagai jenis kartu yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2013:35), media ini termasuk dalam kategori media tradisional jenis visual yang tidak diproyeksikan.

Menurut Arsyad (2013: 115), *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Materi menyusun rekonsiliasi bank akan sangat mudah dipahami siswa jika siswa sudah memahami poin penting mengenai cara menyusun rekonsiliasi bank yang diperoleh melalui pemahaman masing-masing pengertian dari penyebab rekonsiliasi bank. Sangat tepat jika materi menyusun rekonsiliasi bank disusun dalam *flash card*. Poin penting yang disajikan dalam *flashcards* akan menuntun siswa dalam memahami materi rekonsiliasi bank dan mudah untuk mengingatkannya. *Flash cards* yang dikembangkan dan diberi nama Kartu *Flash* Akuntansi. Selain itu, pemilihan Kartu *Flash* Akuntansi sebagai media pembelajaran juga berdasarkan teori dari Levie & Levie (dalam Arsyad, 2013:12) yang menyimpulkan bahwa stimulus visual dapat membuahkan hasil belajar

yang lebih baik seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.

Kartu *Flash* Akuntansi didesain untuk digunakan secara perseorangan, agar semua siswa beraktifitas dalam kegiatan pembelajaran. Sadiman, dkk., (2010: 195) mengungkapkan bahwa media dapat dimanfaatkan secara perorangan, artinya media itu digunakan oleh orang saja. Media seperti ini dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri. Media Kartu *Flash* Akuntansi juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan bagi guru dan bagi siswa untuk mempermudah penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan terdiri dari proses telaah dari para ahli untuk memperoleh masukan untuk perbaikan media, validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi.

Menurut Tessmer (2005:48) para ahli adalah orang yang memiliki pengetahuan, keterampilan atau pengalaman khusus dengan isi materi, fitur atau sasaran dari pembelajaran. Para ahli yang menjadi evaluator media yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Ahli materi terdiri dari Rochmawati, S.Pd, M.Ak, (Dosen Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Unesa) dan Dra. Sri Minarni (Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya). Kedua ahli materi tersebut memiliki pengetahuan dan berpengalaman di bidang akuntansi. Sedangkan ahli media adalah Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd (Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa) yang berkompeten di bidang grafis.

Draf awal media mendapat beberapa masukan melalui proses telaah dan telah dilakukan revisi. Revisi meliputi revisi tampilan, bahan, koreksi kesalahan dan bentuk dari Kartu *Flash* Akuntansi. Setelah dilakukan perbaikan, media Kartu *Flash* Akuntansi divalidasi oleh para ahli, dan sampai produk dinyatakan layak, produk dicetak secara massal untuk dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi.

Kelayakan Media Kartu *Flash* Akuntansi

Kelayakan media diperoleh melalui validasi yang dilakukan oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Presentase kelayakan kualitas pembelajaran adalah sebesar 88,75% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", artinya kualitas pembelajaran yang disajikan melalui media Kartu *Flash* Akuntansi sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut

Musfiqon (2012:35), fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak, namun tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Prosentase kelayakan kualitas materi adalah sebesar 80% yang termasuk dalam kategori “Layak” artinya, materi yang disajikan dalam media Kartu *Flash* Akuntansi sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012:28), pada dasarnya media merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media. Musfiqon (2012:25) menambahkan bahwa materi merupakan pesan yang akan disampaikan kepada siswa oleh guru melalui media. Materi merupakan konten penting dari media, sehingga kelayakan kualitas materi akan berpengaruh pada kelayakan media secara keseluruhan.

Prosentase kelayakan kualitas tampilan adalah sebesar 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Menurut Arsyad (2013:102), keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik. Berdasarkan uraian diatas, kualitas media yang termasuk dalam kategori sangat layak menunjukkan bahwa tampilan dan kualitas bahan-bahan visual dan grafik media Kartu *Flash* Akuntansi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Prosentase kelayakan implementasi adalah sebesar 100% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kelayakan implementasi ditentukan oleh kemudahan dalam penggunaan media Kartu *Flash* Akuntansi. Kemudahan penggunaan dikarenakan media Kartu *Flash* Akuntansi dilengkapi bahan penyerta berupa buku petunjuk penggunaan sebagai penjelas dan petunjuk dalam menggunakan Kartu *Flash* Akuntansi. Perolehan rata-rata prosentase kelayakan dari para ahli adalah sebesar 91,19%. Menurut Riduwan (2012:15) prosentase tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Hasil kelayakan media yang menunjukkan tingkat sangat layak didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Suparmi, dkk (2013) yang juga melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan kartu yang diberi nama *Education Card*, yang dikembangkan dari kartu remi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, artinya mediayang dikembangkan layak digunakan tanpa ada revisi, dan tanggapan guru menunjukkan bahwa media *Education Card* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari media Kartu *Flash* Akuntansi penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang juga menghasilkan media berupa

kartu, media berupa kartu sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Media Kartu *Flash* Akuntansi

Berdasarkan hasil respon siswa yang diperoleh melalui kegiatan uji coba terbatas, Perolehan prosentase respon siswa dari aspek motivasi adalah sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek motivasi yang termasuk dalam kategori sangat baik berarti media Kartu *Flash* Akuntansi meningkatkan perhatian siswa dan menimbulkan minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sudjana & Rivai (2013:2), mengemukakan salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Hamalik (dalam Arsyad 2013:19) juga menyatakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Ponti (2013) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Flashcard*.

Perolehan prosentase respon siswa pada aspek kemenarikan adalah sebesar 92,5%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Menurut James W. Brown (dalam Sudjana & Rivai, 2013:12), ilustrasi gambar merupakan perangkat yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Media Kartu *Flash* Akuntansi juga memberi daya tarik terhadap siswa dalam hal cara penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi. Hal ini didukung dengan Sudjana & Rivai (2013:2) yang menyatakan bahwa dengan media metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Umayyah, dkk (2013) juga menunjukkan ketertarikan siswa terhadap tampilan media termasuk dalam kategori sangat baik.

Perolehan prosentase respon siswa pada aspek kemudahan adalah sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, artinya media Kartu *Flash* Akuntansi menimbulkan kemudahan dalam pemahaman materi dan Kartu *Flash* Akuntansi mudah digunakan. Hal ini didukung oleh Musfiqon (2012:32) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Kartu *Flash* Akuntansi

mudah digunakan karena dalam satu paket kartu dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media. Hal ini mengacu pada Sadiman, dkk., (2010: 195) yang menyatakan bahwa media yang dimanfaatkan secara perorangan sebaiknya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri. Kemudahan pemahaman materi dengan media Kartu *Flash* Akuntansi sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muzakki, dkk., (2012), yang menyatakan bahwa respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan media *Flashcards* adalah sangat baik dan pembelajaran menggunakan media *Flashcards* pada pembelajaran sangat membantu siswa dalam memperoleh hasil yang optimal sehingga pembelajaran lebih efektif.

Perolehan prosentase respon siswa pada aspek kemanfaatan adalah sebesar 100% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini berarti media Kartu *Flash* Akuntansi memberi dampak bagi siswa dengan cara mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sudjana & Rivai (2013:2), menyatakan bahwa siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Ponti (2013) juga menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* efektif untuk meningkatkan belajar karena aktivitas siswa, karena aktivitas belajar dengan *flashcard* lebih tinggi dibandingkan aktivitas siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan seluruh proses pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media Kartu *Flash* Akuntansi mengacu pada model pengembangan 4P (*four D models*) menurut Thiagarajan, semmel dan Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*Desain*), tahap pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*), namun dalam pelaksanaannya hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Tahap pendefinisian dilakukan dengan mencari informasi awal yang dijadikan dasar pembuatan media Kartu *Flash* Akuntansi. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun draf awal media Kartu *Flash* Akuntansi. Tahap pengembangan terdiri dari kegiatan telaah untuk memperoleh masukan dalam rangka perbaikan media, validasi untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media dan

uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi yang dikembangkan. (2) Kelayakan media Kartu *Flash* sebagai pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank "Sangat Layak". (3) Respon siswa terhadap media Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun rekonsiliasi bank adalah "Sangat Baik".

Saran

Peneliti memberikan beberapa saran berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya adalah : (1) Saran Pemanfaatan, yakni: (a) Media Kartu *Flash* Akuntansi dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih beragam. (b) Cara penggunaan Kartu *Flash* Akuntansi terbatas pada pengamatan terhadap kartu saat guru menjelaskan. Agar penggunaan lebih menarik, sebaiknya ditambahkan unsur permainan dalam Kartu *Flash* Akuntansi. (2) Saran Diseminasi, yakni Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa Kartu *Flash* Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Apabila media Kartu *Flash* Akuntansi akan dimanfaatkan untuk sekolah-sekolah lain secara luas, maka perlu diadakan pengkajian kembali mengenai analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis tugas dan analisis kebutuhan lainnya agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. (3) Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut, yakni (a) Disarankan kepada pengembang produk yang akan datang untuk membuat produk pada kompetensi dasar lainnya. (b) Disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan lembar kerja untuk melihat keefektifan penggunaan media Kartu *Flash* Akuntansi dalam pembelajaran. (c) Disarankan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektifitas penggunaan media Kartu *Flash* Akuntansi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi* tidak diterbitkan. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komachali, Maryam Eslahcar dan Khodareza, Mohammadreza. 2012. The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students's Vocabulary Knowledge. *International Education Studies* Vol. 5, No. 3.

- Lestari, Ponti dan Wahyuni, Daru. 2013. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Cad* untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan & Ekonomi*, Vol. 2, No. 2.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Muzakki, M. Saidul. 2012. Keefektifan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Media Flashcards untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* Vol. 1, No. 2.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Sofifah, Arinnatus. 2013. Pengembangan Media Kartu Hidrologi untuk Mata Pelajaran Geografi pada Pokok Bahasan Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan di Muka Bumi di Kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol. 2, No. 3.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suparmi, dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Education Card Berbasis Sains-Edutainment. *Unnes Science Education Journal*, Vol. 1, No 2.
- Tessmer, Martin. 2005. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Newyork: Routledge
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Umayah, Siti, dkk. 2013. Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan. *Unnes Science Education Journal*, Vol. 2, No. 2.
- Windura, Sutanto. 2010. *Memory Champin @ School: Rahasia Mengingat Materi Pelajaran Apa Saja*. Jakarta: Gramedia.

